



SKRBLÍK

„Mňauk! Vřísk! Kšci!“
 „To je kravál! Z těch koček se mi rozskočí hlava! Multitrilionář takhle nemůže pracovat!“
 Skrblík požádá Šikulu, aby vymyslel nějaký účinný tišič hluku.
 Ale ani ticho není ideální...

POSTAV SI SVŮJ KAČEROV!



32 KARET!

KACER DONALD



MICKEY MOUSE

„Musíš mi pomoci, Mickey. Minnie a její přítelkyně do sebe cpou moje párky rychleji, než je stíhám připravit!“ Bennyho párkárna je před krachem. Prý obchodu pomůžou nové hodiny, namontované nad výkladem. Hodiny pomůžou - až moc. Vzniká parkový rap!



KACER DONALD

„Jmenuji se Duhová a tohle je můj manžel. Vedeme útulek pro ptáky, kteří nemohou přežít v divočině.“ „Tak to máte spoustu práce. Já taky. Dveře jsou támhle!“ Strýček Skrblík rozhodně nehodlá podporovat ochránce přírody. Ti však tak nutně potřebují finanční pomoc, že musejí sáhnout k teroristickým praktikám a unést Donalda...

KRIZOVKA



WALT DISNEY



KACER DONALD

PHILIPS

2. DÍL VELKÉ VIDEO-SOUTĚŽE!



48 KARET!

POSTAV SI SVŮJ KAČEROV!

KUPON NA PŘEDPLATNÉ!



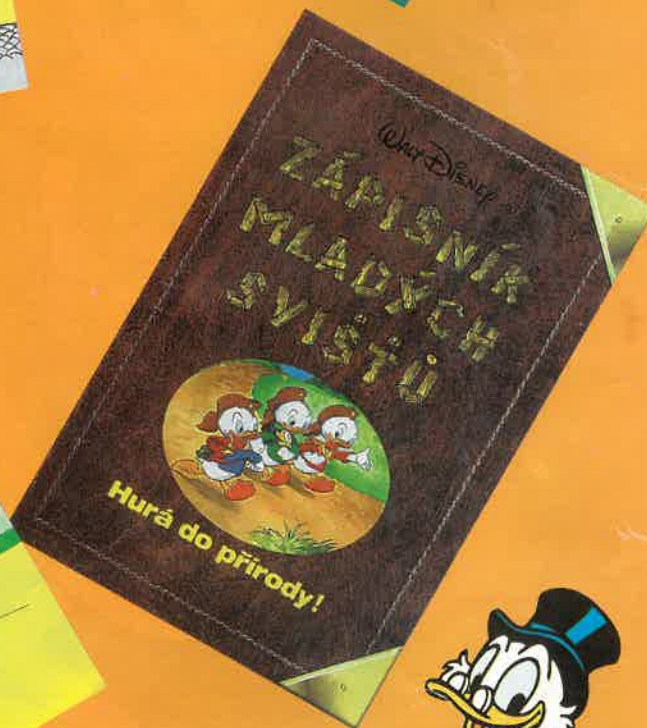
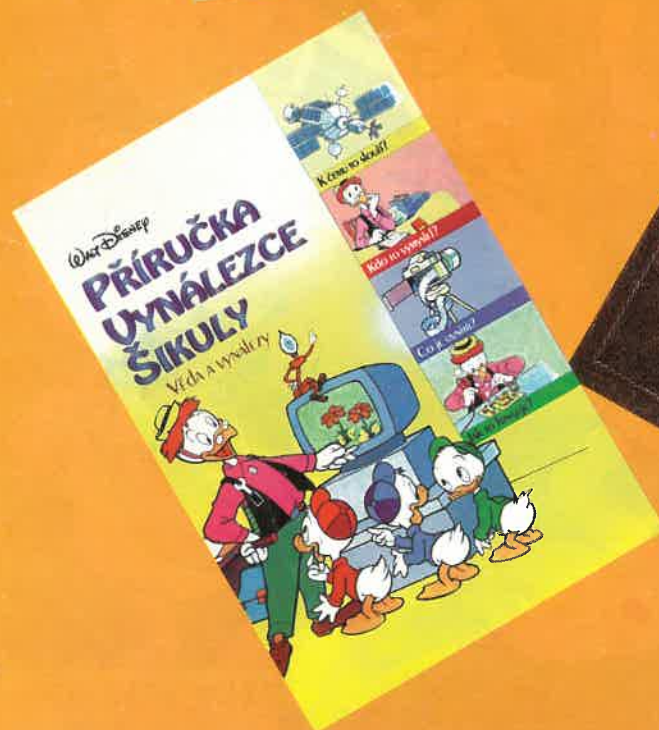
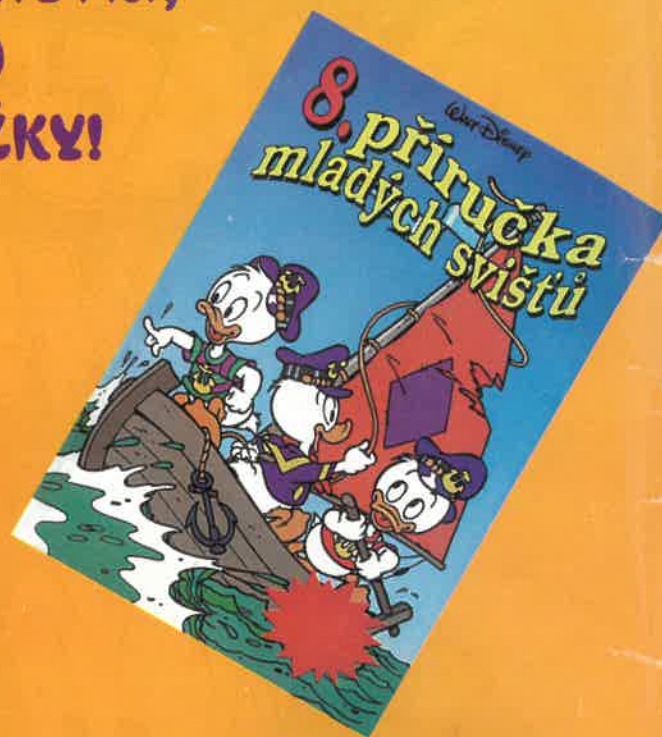
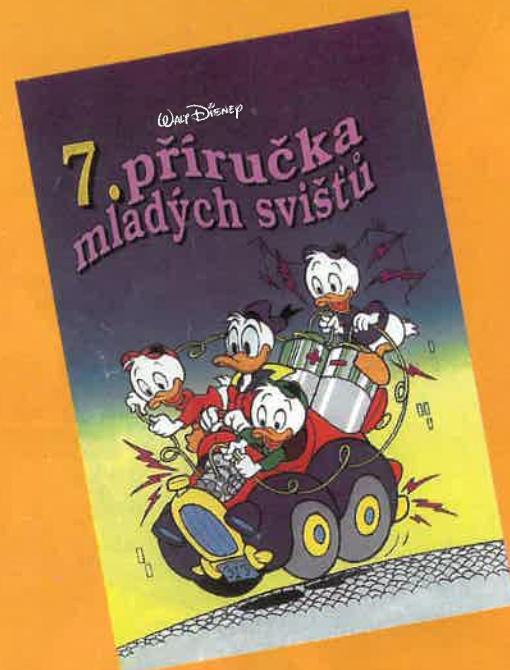
ISSN 1211-3301



10

UŽ ZA DVA TÝDNY!

**MLADÍ SVIŠTI JSOU CHYTŘÍ,
PROTOŽE ČTOU
TYHLE PRIMA KNÍŽKY!**



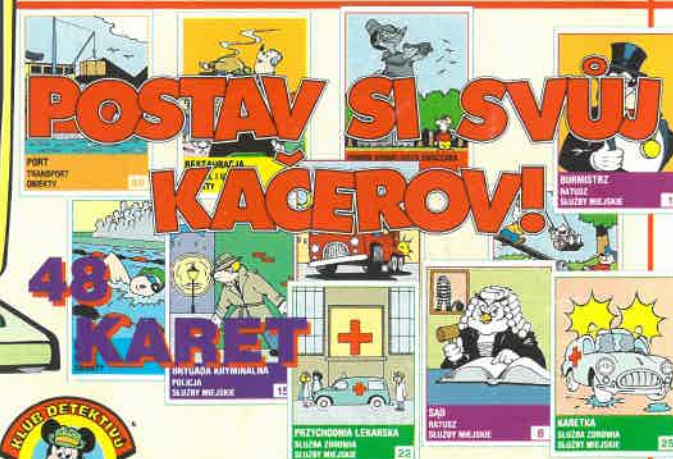
**Ty je seženeš v každém
knihkupectví!**

Ahoj!
48 karet a pravidla hry „POSTAV SI SVŮJ KAČEROV“ vám umožní rozjet tu pravou zábavu! Pořádně nastudujte pravidla a hurá do hraní! A v přestávce mezi jednotlivými koly si můžete počíst. Obzvláště doporučuji „žabí“ komiks, je vážně k popukání!

Váš počítač.

P.S. Z Bubíka, Dulíka a Kulíka už jsou „postav-si-svůj-kačerov-maniaci“!

DNES:



KAČER DONALD

ŽABÍ STEHYNKA str. 4

str. 26



MICKEY MOUSE

TROCHA KLIDU A POVYKU str. 14



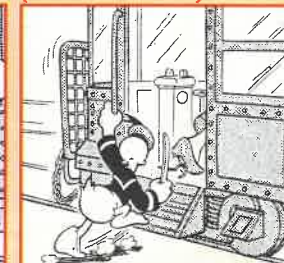
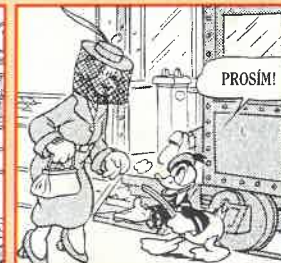
str. 24

str. 45

**2. DÍL VELKÉ
VIDEO-SOUTĚŽE!**

str. 46

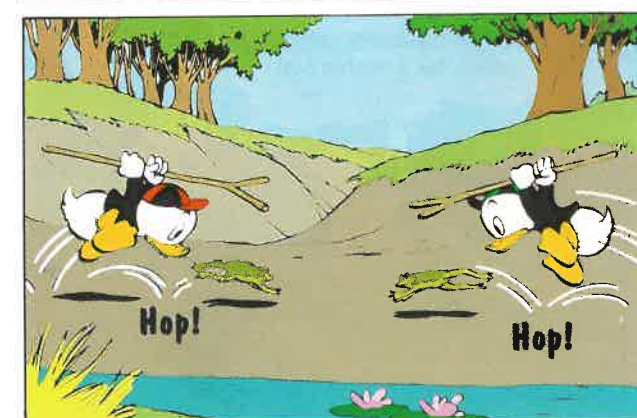
NEJKRATŠÍ KOMIKSY KAČERA DONALDA (Z ROKU 1941)



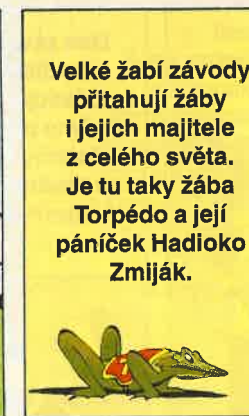
KACER DONALD

Žabí stehýnko













MICKEY MOUSE

Trocha klidu a povyku

Díky, Mickey, žeš nám pomohl dopadnout Peta! Na ty jeho rakety byly i naše helikoptéry krátké.

Bylo mi potěšením! Už mě ty titulky o „Boeingovém banditovi“ unavovaly. A švalo mě, že si lítá a směje se nám.

Propána! Večeře s Minnií. Zase jdu pozdě!

D94120

A tak po rychlém převléknutí

Promiň, že jdu pozdě, já...

...chytil zase Peta! Už to vím. Každý v restauraci o tom mluví. Je toho plné město.

U gurmety

Mohli bysme už jít dovnitř. Je tak pozdě, že tam bude spousta volných stolů a ... Co je, nudím tě?

Zív!

Radši bych neměl Minnií říkat, že jsem celou noc honil Peta, nebo už si to nedoposlechnu!

Prosím tě, Mickey, až Pete zítra uteče, přenech to chytání lidem, jejichž je to práce! Vezmi si od toho dovolenou!

Dovolená! Jasně! Pojedu někam, kde po mně nikdo nebude chtít pomoc!

A tak

Jó, New York! Osm miliónů lidí a já jsem sám!



Bez starostí!
Bez problémů!
Bez odpovědnosti!



To jsem potřeboval!
Trochu klidu a míru!

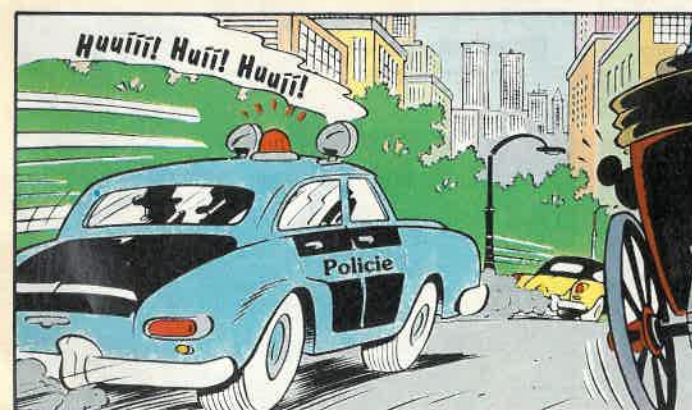


Co to?

Huááá!
Huáá! Huááá!



Co se děje?



Huááá! Huáá! Huááá!



A táá! Tohle se děje!









POSTAV SI SVŮJ KAČEROV!

SBĚRATELSKÁ KARETNÍ HRA

2. ZAČÁTEK HRY

Hráč položí před sebe na stůl čtyři karty jako začátek svého města. Hráč si tyto karty určí sám, mezi nimi však musí být jedna typu **RADNICE** a ostatní tři s ní musí hraničit. Zbývající karty dá hráč promíchat soupeři po pravé straně (sám promíchá sadu soupeře po levé straně). Vlastní (soupeřem promíchanou) sadu položí po své levé straně rubem nahoru. Po své pravé straně hráč během hry odkládá použité karty. Z hromádky vezme shora pět karet. Hráči hází kostkou. Komu padne nejvíc, začíná.

HERNÍ SADA

KARTY VYLOŽENÉ NA STŮL



HROMÁDKA POUŽITÝCH KARET

PĚT KARET V RUCE



3. PRŮBĚH HRY

Vynášející hráč udělá jednu ze tří možností: **VÝSTAVBA MĚSTA:** přiloží do svého města jednu kartu ze skupiny **OBJEKTY** nebo skupiny **MĚSTSKÉ SLUŽBY**; **UDÁLOSTI:** použije kartu typu **UDÁLOSTI** u svého nebo soupeřova města. Hráč přikládá tuto kartu k městu, kterého se má **UDÁLOST** týkat. Důsledky se okamžitě uplatní na hracím poli, poté se karta odloží na hromádku použitých karet po pravé straně hráče (pokud nápis na kartě nepřikazuje něco jiného); **PAUZA:** odhodí jednu z pěti karet v ruce na hromádku použitých karet. Hráč nehraje, když nemůže přiložit kartu podle pravidel nebo když nechce žádnou kartu přiložit. Po ukončení akce si hráč vezme jednu kartu z herní sady tak, aby měl v ruce opět pět karet. Nyní hraje další hráč.



HÁDANKA 2:

Kolik automobilů je na plakátu Kačerova?

1. PŘÍPRAVA NA HRU

Hrát mohou 2 až 4 hráči. Hráči potřebují rovněž hrací kostku. Do hry si každý hráč vybere ze svého balíčku 64 karet (53 nebo 80 pro kratší nebo delší hru) a vytvoří svou **HERNÍ SADU**. V sadě nesmějí být dvě stejné karty.

HERNÍ SADA

KARTY VYLOŽENÉ NA STŮL



HROMÁDKA POUŽITÝCH KARET

PĚT KARET V RUCE



4. CÍL HRY

Hra končí v okamžiku, kdy hráči už nemají v rukou žádné karty. Vyhrává ten, kdo má po ukončení hry ve svém městě nejvíc **OBJEKTŮ** typu **SPECIÁLNÍ OBJEKTY**. Pokud má několik hráčů stejný počet **SPECIÁLNÍCH OBJEKTŮ**, vyhrává ten, kdo má nejvíc všech **OBJEKTŮ**.



POZOR! SOUTĚŽ!

Na korespondenční lístek napiš řešení hádanek a nalep kupony z pěti následujících čísel „Kačera Donalda“ (čísla 4/97-8/97). Lístek pošli až po ohlášení posledního úkolu. Z lístků obsahujících všechny kupony a správné odpovědi vylosujeme 10 výherců skvělých cen.



5. PODROBNÁ PRAVIDLA

A. Pokládání karet na herní pole
Karty pokládáme tak, aby hraničila s libovolnou kartou ležící už na stole. Dvě karty stejného typu (např. **STAROSTA** a **POŠTA** typu **RADNICE**, **KOMISÁŘSTVÍ** a **JIZDNÍ POLICIE** typu **POLICIE**, **BAŽEN** a **KLUZIŠTĚ** typu **SPORT**) nesmějí spolu hraničit. Za hraničení se pokládají karty stykající se spolu hranou (nikoli rožkem!).

TYTO KARTY SPOLU HRANIČÍ



TYTO KARTY SPOLU NEHRANIČÍ

2. NODIN
KARTY
MŮŽE
BÝT
JEDNA
Z
TĚCH

B. Hranice města

Může dojít k tomu, že stavená města se k sobě přiblíží. Hráč nesmí přiložit ke svému městu kartu, pokud by zakryla část soupeřovy karty ležící už na stole.

C. Události

Kartu **UDÁLOSTI** klade hráč vedle města, kterého se událost má týkat. Poté se provede příkaz zapsaný na kartě (další podrobnosti a popis všech **UDÁLOSTI** najdeš v příštích číslech „Kačera Donalda“). Použitím karet **UDÁLOSTI** může hráč zvětšit své město, zbořit část soupeřova města, donutit ho k určitému jednání nebo mu zabránit v jiném. Před účinky karet **UDÁLOSTI** mohou město ochránit v něm umístěné karty typu **MĚSTSKÉ SLUŽBY**. Po uplatnění **UDÁLOSTI** odkládá hráč kartu, která ji vyvolala, na hromádku použitých karet (po své pravé straně).



D. Čtvrti

Účinkem určitých **UDÁLOSTI** musí napadený hráč odebrat z herního pole své **OBJEKTY**. Může se stát, že se přitom od města oddělí skupina karet čili **ČTVŘT** (nestýká se s městem nebo se stýká jen rožky). Pokud není ve čtvrti ani jedna karta typu **RADNICE**, musí se všechny karty čtvrti okamžitě odstranit ze stolu a odložit na hromádku použitých karet. Při další hře může hráč spojit **ČTVŘT** s městem přiložením karty **OBJEKTY** nebo **MĚSTSKÉ SLUŽBY** na prázdná místa. Pokud po skončení hry má hráč město rozdělené na čtvrti, spočítá své **SPECIÁLNÍ OBJEKTY** jen v jedné z nich (kterou si zvolí).



ČTVŘT 2 - je v ní karta typu **RADNICE**, může tedy zůstat na hracím poli.

ČTVŘT 3 - není v ní karta typu **RADNICE**, všechny tyto karty je tedy třeba ze stolu odstranit.

6. V DALŠÍM ČÍSLE:
• 32 KARET
• POPIS KARET „UDÁLOSTI“
• TŘETÍ SOUTĚŽNÍ UKOL

UPOZORNĚNÍ: REDAKCE „KAČERA DONALDA“ NEZPROSTŘEDKUJE VÝMĚNU KARET. NEPOSÍLEJTE JE DO REDAKCE.

VTIPY TIPY TRIKY



**VTIP
TÝDNE**

„Koupím synovi jako dárek propisovačku.“
„To bude překvapení?“
„Jistě, protože očekává motorku.“

MOKRÉ KVĚTINY

„To je krásná kytice! Komu ji nesete?“
„Daisy!“
„Můžu přivonět?“
„Samozřejmě!“
Teď už jenom stačí stisknout spoušť stříkací pistole ukryté mezi květinami...



Ten vtíp raději nedělej lidem, kterým chceš kytici dát. Má to přece být milý dárek.

Povídají si dva trpaslíci:
„Sněhurka řekla, že krajíc chleba s máslem spadne na zem vždycky namazanou stranou. Včera mi ale spadl namazanou stranou nahoru. Proč?“
„Určitě jsi namazal špatnou stranu krajíce!“

Šikulovy experimenty

VODNÍ ČÁRY

Po vodě plave korek. Jak zařídit, aby se ocitl pod hladinou bez potopení?



Otoč sklenici dnem nahoru a vlož ji do vody. Hladina vody pod sklenicí (a s ní korek) klesá!



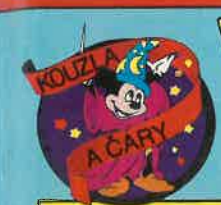
Proč?
Ve sklenici je uzavřen vzduch. Jeho tlak tlačí korek a vodu dolů.

Houpající se prst

Natáhni dlan naplocho a ohni prostředníček.



Druhou rukou cvrkní o konec ohnutého prstu. Jeho poslední článek (ten s nehtem) se začne houpat jako by byl ke dlani přivěšen.



Do ordinace vstoupí otec s malým synkem.
„Pane doktore, můj syn už rok škytá.“
„Proč jste s ním nepřišel dřív?“
„Myslel jsem, že na něho někdo vzpomíná.“

SILNÉ PRSTY

Čtyři osoby dokáží zvednout pátou jen ukazováčky. Jak to udělají?

Ať si nejtěžší z vás stoupne na dvě knihy a pokrčí lokty podle obrázku.



Čtyři hoši si stoupnou vedle něho a vsunou své prsty pod jeho chodidla a lokty.



Nyní se každý z nich třikrát zhluboka nadechne a potom začne kamaráda zvedat. Jejich „závaží“ se ocitne ve vzduchu!

Jak je to možné?
Váha zvedané osoby se rozdělí na čtyři zvedající. Dejme tomu, že kamarád váží 40 kg. Každý „silák“ tedy zvedá jen 10 kg! A proč ten trik s ukazováčky? Jenom pro efekt. Kamaráda byste klidně zvedli i celými dlaněmi.

Udělej si sám POŠTA

Jak předat kamarádovi zprávu během vyučování? Nebývá to vždycky jednoduché, hlavně když sedí dost daleko.
Do tenisového míčku vyřízni štěrbinu. Dopravní prostředek je připraven. Lístek se zprávou zastrč do štěrbinu tak, aby kousek papíru vyčníval ven. Teď už můžeš jediným rychlým a přesným hodem poslat zprávu...



Dávej pozor, abys nezasáhl okno, květináč nebo... učitele!



Malý vtípálek

Hrana mince...

„Že to nedokážete!“ Starý chytrák Skrblik vypráví synovcům vymyšlený příběh. „Nedokážu postavit koronovou minci na hranu!“
„To nic není,“ namítají synovci. „My to dokážeme!“
„Opravdu?“ diví se Skrblik. „Dám vám desetník za každou korunu, kterou postavíte na hranu!“
„Bereme!“



Synovci vyndávají své peníze a stavi mince. „Podívej se, strýčku, kolik jsme jich postavili!“

„Opravdu!“ diví se Skrblik, shrábne korunu a místo nich dává synovcům stejný počet desetníků.



„Co to děláš?!“ sledují synovci ulekaně, jak jejich úspory mizí ve Skrblikově kapse. „Vždyť jsme se tak dohodli!“ odpovídá spokojeně Skrblik, kterému se podařilo obelstít známé vtípálky.

A opravdu! Skrblik slíbil synovcům DESETNÍK ZA KAŽDOU KORUNU STOJÍCÍ NA STOLE!

**KLUB
DETEKTIVŮ
DETEKTIV
V AKCI**



**Detektiv Goofy jde po stopách zloděje dortů.
Pomoz mu při pátrání!**

Najdi dva stejné dorty.

**Která stopa odpovídá botě, kterou drží Goofy?
Mickey zahlédl stín jednoho dortového jedlíka.
Či je to stín?**



Odpovědi:
Dorty A a D; bota 6; Kulíkuv stín.

12993



DVĚ ČÍSLA ZDARMA!!!

**NABÍZÍME TI PŮLROČNÍ PŘEDPLATNÉ (13 ČÍSEL)
tvého oblíbeného časopisu za úžasných 363 Kč!!**

Předplatné má kupu výhod:

! Ušetříš peníze: když si předplatíš Kačera Donalda na půl roku, získáš dvě čísla zdarma!
! Budeš mít časopis každých 14 dnů ve schránce - pohodlně a spolehlivě.



Jak se stát předplatitelem:

Napiš na kupon čitelně své jméno a přesnou adresu včetně PSČ a pošli na adresu

SEND, Bohuslava ze Švamberka 4, P.S. 141, 140 00 Praha 4.

Nezapomeň, že kupon musí podepsat jeden z tvých rodičů, bez tohoto podpisu je objednávka neplatná!

Takto vyplněná objednávka je závazná.

Spolu s prvním číslem předplatného obdržíš složenku na 363 Kč, kterou je třeba ihned zaplatit, jinak bude tvoje předplatné zastaveno.

Předplatné vyřizuje firma SEND, Bohuslava ze Švamberka 4, P. S. 141, 140 00 Praha 4.

**KUPON NALEP
NA KORESPONDENČNÍ
LÍSTEK !**



KUPON

Jméno a příjmení předplatitele.....

adresa.....

PSČ.....

rok narození.....

ADRESA:

SEND

Bohuslava ze Švamberka 4

P. S. 141

Praha 4

1 4 0 0 0

**Objednávám u vás půlroční předplatné
(13 čísel) čtrnáctideníku Kačer Donald
v ceně 363 Kč**

.....
Podpis rodiče či zákonného zástupce

GOOFY

Nekupte to.

Co říkáš na moje přesýpačky, Mickey?

Stály mě jen pět doláčů!

Za tu cenu jsou skvělé!

Písek se přesypal.

Žádný problém!

Jo! Prostě je obrátím.

Obrátíš?

Ten prodáváč mě podvedl!

Eh?

Nakukal mi, že si musím koupit náplň za 100 dolarů!

Písek

Písek

Písek

Písek

Písek

Písek

Mladí svišti

Lamači rekordů

Ta ostuda!
Ta hanba!

Katastrofa! Zkáza!

Je to poskvrna na všech Mladých svištích!

Co se stalo?

Podle tohoto článku pokořili jihokačeroenské Strážkyně kurníku dva světové rekordy!

Naposledy uháčkovaly padesátimetrový přehoz! Ah!

No, jde jim to.

Ty to nechápeš, strejdo!

Mladí svišti v Kačerově mají taky dva rekordy!

Takže teď jsme si s nimi oficiálně rovni!

Vyrovnění s holkama! To je krása! Fuij!



Můžeme udělat jen jednu věc!
Vytvořit další světový rekord!



Neviděl jsem ty svišťky takhle rozčilené od té doby, co jsem jejich sbírkou „Vzácných kožek z lesa“ leštil mosaz. Teď bych jim mohl nějak pomoci!



A to je moje kniha světových rekordů.
Sašův Svět Skvělých Senzací a Slávy!



Brzy

Co tohle? Rekord
v přeskakování kamenů
je 29, z toho 14 oblázků
a 15 placáků!

To by mohly holky
dokázat taky!



A jak jste dobří v chůzi
po rukou?

Na to jsme mistři! Jak
daleko máme dojít?



V roce 1990 ušel Jan Ukazovák po
ruku z Vídně do Paříže něco okolo
1400 kilometrů.

Eh! 1400 kilometrů!
Radši bych kraloval!



To je jedno. Světový rekord
v kralování je z roku 1985, Mirek Motýlek
uplaval taky 1400 kilometrů.

Jsou tam nějaké
lehčí rekordy?



Ani ne. Neměly by smysl,
kdyby byly snadné.

Asi na to
jdeme úplně
špatně.



Síla Mladých svišťů je v jejich jednotě! Musíme
najít rekord, který vyžaduje týmovou spolupráci.



A co tohle? Nejdelší lidská stonožka
ušla 30 metrů a bylo v ní 1189 lidí.

Skvělé!



Jednotky Mladých svišťů musí
sehnat 1600 dobrovolníků! Vyšlete čtyři
S.P.R.O.!

Ano, generále!

Spěšné Posly Rychlé Osly



Zatímco se Svišti
organizují, Donald si
vzal na starost tisk

Takže oni chtějí porazit
Strážkyně? Díky, že jste
mi o tom přišel říct!



Dobry reportér vždycky vyslechne
obě strany, tak uvidíme, co si o tom
Strážkyně myslí!



Mladí svišťové plánují, co? No, to se na
to podíváme!



A tak

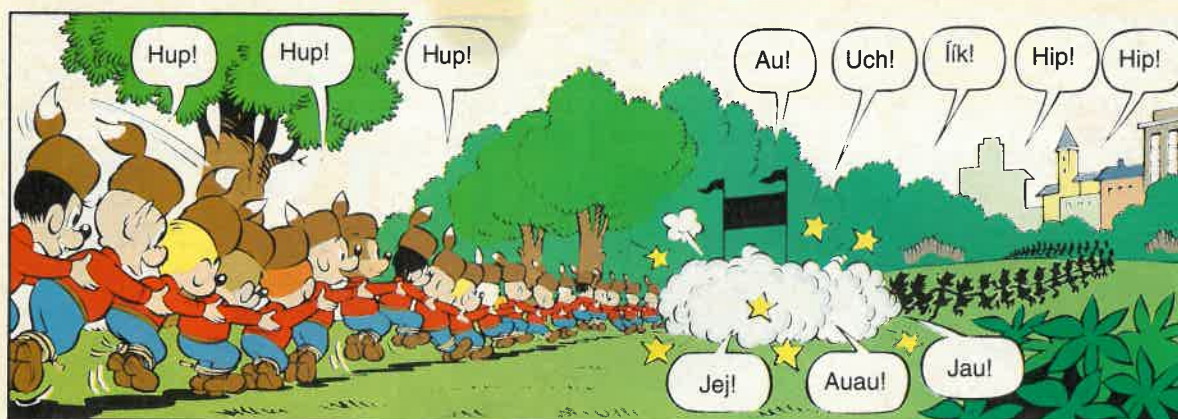
Svišťové ze všech čtyř světových
stran se shromáždili, aby pokořili
starý rekord!



Podle pravidel musíme mít pevně svázané
nohy. Máme tady V.K.U.(B.Z.), aby všechno
zkontroloval!

Velikého kontrolora Uzlů (Bez Záruky)





KAČER DONALD

Thorova sekera





...aby zaútočili na pokojné městečko Tetbury!

Za zlatem a vonnými mastmi! Šetřte ženy a děti!



Ale když tam dorazili...

Safra! Někdo nás předešel.

Fajn, zpátky k lodím! Najdeme jiné město.



Safra! Safra! Jsme potopeni!

Naše solené tresky a nakládaná řepa! Vše ztraceno!



Bjorn vydal povel na pochod k severu

Vpřed! A tentokrát nikoho nešetřte!



Ale všude to bylo stejné - vypálené vesnice, nikdo v dohledu, ani pes!

Ani trocha jídla! Těšil jsem se na ryby s brambůrky.



Po dnech putování bez jídla

Jsme slabí, Bjorne. Kdyby na nás ti ďábelští Angličani zaútočili.

Když už je o nich řeč. Hleďte!



Anglii Angličanům!

Vikingové pryč!



Teď nás spasí jen Thorova mocná sekera!

Uf! Jsem moc slabý, nezvednu ji!

Dobijeme je, než bude čas na čaj!



Vemte nohy na ramena! Každý sám za sebe!



Jestli já nemohu Thorovu sekeru použít, ať ji nemůže použít nikdo!



A měl pravdu - nikdo sekeru nenašel. Místo, kde je, zůstává dodnes tajemstvím.

Ó já! A kdyby se našla...



...měla by nějakou cenu?

Ale jistě! Přátelé Vikingské Společnosti dovedou projevit svou vděčnost.

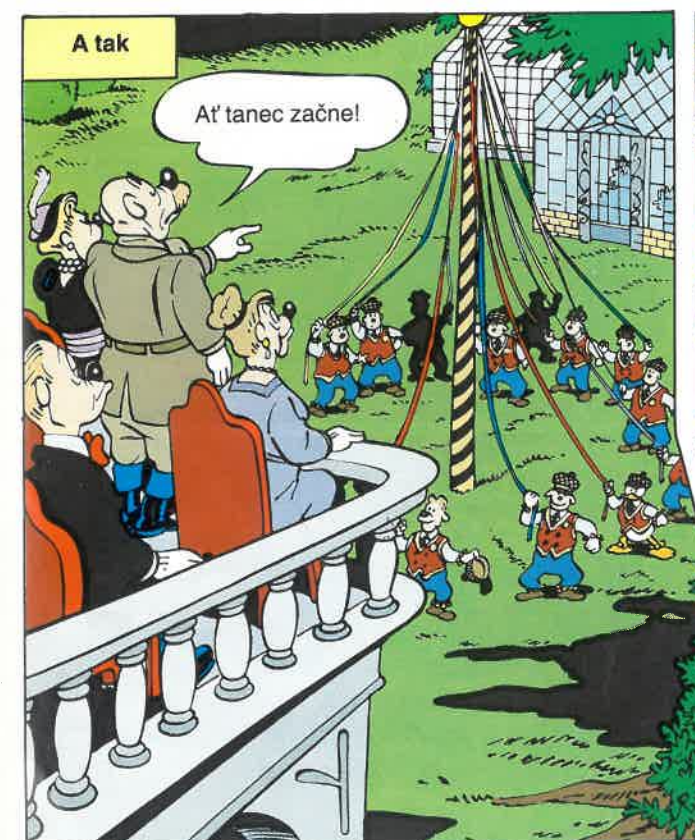
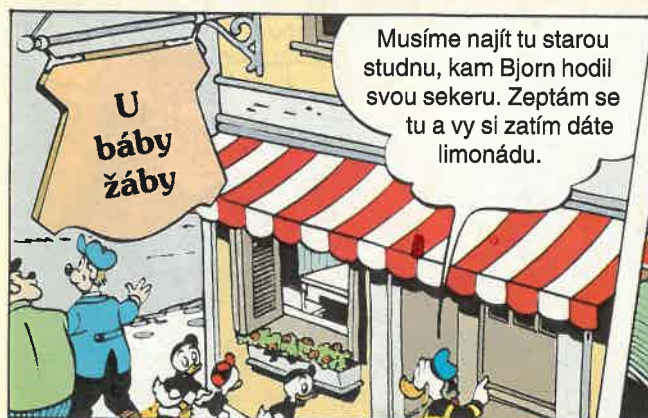
Strejdo, ty o té seceře něco víš, že?

No tak, povídej!

Hehe!











Zasměj se!

Blesková donáška



2.
DÍL

VELKÁ VIDEO-SOUTĚŽ!

Tentokrát si vyzkoušíme vaši trpělivost a šikovnost! V čísle 4/97 + 5/97 + 6/97 Kačera Donalda najdete rozstříhaný obrázek. Když se vám ho podaří složit, nalepit na papír a poslat do redakce, máte šanci vyhrát! Vítěz dostane tohle prima video a tři videokazety. A dalších 50 výherců čeká skvělá videokazeta!



PHILIPS

Srdečně Vás vítáme v Dětském knižním klubu! Dvě klasické pohádky od Walta Disneye v první zásilce



Zázračný Disneyův svět to nejsou pouze filmy a komiksy, ale také překrásné a barevně ilustrované knížky. Vyprávějí o postavičkách již velmi slavných, jako je Kačer Donald, ale i o postavičkách, které jsou neméně oblíbené, ale vznikly až v současné době, například Pocahontas či Lviček Simba. Nejlepším způsobem jak se s nimi seznámit je přihlásit se do Dětského knižního klubu, známého po celém světě. Je to ten nejlepší způsob jak dětem připravit tu nejlepší zábavu. Nic není pro děti tak zajímavé jako krásné příběhy Walta Disneye. Přesvědčte se, že předčítání pohádek udělá dětem nejen radost, ale bude je inspirovat ke hře a dalšímu poznávání světa.

2 knížky v ceně
JEDNÉ!

Za
poloviční
cenu!



Všechny tyto knížky můžete získat staneč-li se členem Dětského knižního klubu!

- 1 Vystříhni opatrně přihlášku a pečlivě vyplň. Nezapomeň, že ji musí podepsat dospělý!
- 2 Vlož přihlášku do obálky, správně ofrankuj a zašli na adresu: Dětský knižní klub, Egmont ČR, Hellichova 5, 118 00 Praha 1.
- 3 Neposilej žádné peníze - zaplatíš až doručovateli při odběru zásilky nebo na poště.
- 4 Zásilky budeš dostávat každých pět týdnů. V první zásilce obdržíš dvě knížky: „Aladin“ a „Sněhurka a sedm trpaslíků“.
- 5 Cena za každou dobírku je 81,- Kč + 38,- Kč poštovného a balného.
- 6 Stejnou částku zaplatíš za každou zásilku s novou knížkou z našeho Klubu.

Pouze pro Vás!

Teď už jen pošli přihlášku!
Pouze pro Vás!

Přihláška

Za
poloviční
cenu!

X ANO! Chci se stát členem Dětského knižního klubu. Prosim o zaslání první zásilky s dvěma tituly „Aladin“ a „Sněhurka a sedm trpaslíků“ na dobírku. Částku 81,- Kč + 38,- Kč poštovného zaplatím při odběru zásilky přímo doručovateli nebo na poště.



| | |
|-------------------------------------|--------------|
| Jméno a příjmení nového člena Klubu | Rok narození |
| Jméno a příjmení jednoho z rodičů | Podpis |
| Ulice | |
| PSČ | Město |